

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan kesimpulan mengenai hasil analisis dan pengolahan data 36 orang pemain catur di Komunitas “X” Kota Bogor beserta saran yang bernilai teoritis dan praktis yang terarah sesuai dengan hasil penelitian.

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan mengenai derajat *flow* pada pemain catur di Komunitas “X” Kota Bogor, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Semua pemain catur di Komunitas “X” Kota Bogor memenuhi prasyarat-prasyarat *flow*.
2. Derajat *flow* pada pemain catur di Komunitas “X” Kota Bogor mayoritas rendah.
3. Komponen *action-awareness merging*, *loss of self-consciousness = transcendence*, dan juga *transformation of time* memiliki skor besar dalam menentukan rendahnya derajat *flow* pada pemain catur di Komunitas “X” Kota Bogor.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memandang perlu mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Saran Teoritis

1. Bagi peneliti lanjutan yang akan meneliti mengenai derajat *flow*, dapat menggunakan data penunjang sebagai salah satu alternatif untuk dikaitkan dengan variable *flow* beserta prasyarat-prasyarat dan komponen-komponennya.
2. Bagi peneliti lanjutan yang akan meneliti mengenai derajat *flow* dengan sampel serupa dapat melihat korelasi antara banyaknya prestasi yang telah diperoleh seseorang dengan derajat *flow* yang dimiliki individu tersebut.

5.2.2 Saran Praktis

1. Bagi para pemain catur yang memiliki derajat *flow* lebih tinggi dibandingkan dengan pemain catur lainnya, dapat mengadakan *sharing* dengan para pemain catur yang memiliki derajat *flow* yang rendah baik mengenai prasyarat *clear goals, immediate and clear feedbacks, high skill*, serta *optimal challenge*, maupun komponen *action-awareness merging, concentration on task at hand, sense of control, loss of self-consciousness = transcendence, transformation of time*, dan *autotelic experience*.
2. Bagi komunitas “X” Kota Bogor dapat meningkatkan komponen-komponen *flow*, terutama pada komponen *action-awareness merging, loss of self-consciousness = transcendence*, dan juga *transformation of time* dengan rutin mengadakan pertandingan dalam *club* bagi para pemain catur di dalam komunitas itu sendiri.